vtech®

Manuel d'utilisation

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®



Disney/Pixar elements © Disney/Pixar
Slinky® Dog © Poof-Slinky, Inc.

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech



INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Toy Story 3** de **VTech**®. Félicitations !

Andy a bien grandi, il part bientôt pour l'université ! Ses jouets se retrouvent à la garderie Sunnyside, d'où ils cherchent à s'enfuir pour rejoindre Andy ! Rejoins Buzz, Woody et tous tes héros préférés dans cette nouvelle aventure Toy Story et aide-les à s'échapper de Sunnyside !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Toy Story 3** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Warning : All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Toy Story 3** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

1.1. PROFIL



La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo®** en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo®**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône **Invité**. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

1.2. CHOISIR UN JEU

1.2.1. Téléchargement



Joue au jeu **Toy Story 3** et transfère tes scores sur le site Internet **MobiGo®** dédié. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses.

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis le site Internet, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.

1.2.2. Cartouche de jeu Toy Story 3



Accompagne Buzz, Woody et tous leurs amis dans leurs nouvelles aventures ! Touche l'écran pour choisir un jeu parmi les 6 proposés.

Si tu as déjà joué et que tu as quitté le jeu en cours de partie, la prochaine fois que tu voudras jouer à ce jeu, tu devras choisir **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu. Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

Remarque :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.

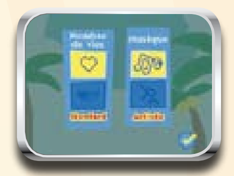


Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-7 ans.

1.3. OPTIONS

Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** puis touche l'icône **OK** pour confirmer.



Nombre de vies Standard / Illimité : sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Nombre de vies : Illimité**. Par défaut, le nombre de vies est standard. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** puis touche l'icône **OK** pour confirmer.



2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE



Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER



Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis ✓ pour quitter la partie, ou ✗ pour continuer à jouer. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne ✗ lorsque tu veux reprendre la partie).

Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.



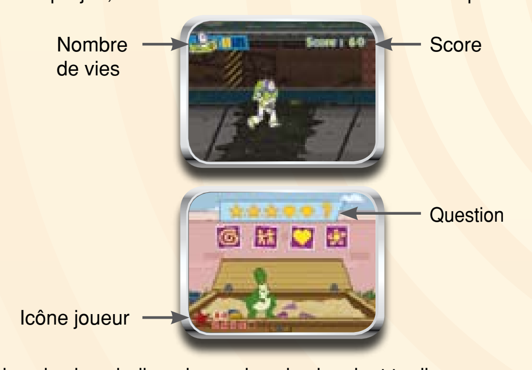
3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Échappée nocturne	Lettres, rimes
La salle des machines	Dénombrement, additions
Sur le tapis roulant	Lettres, orthographe
Le chantier des Aliens	Formes, logique
Dessins à recoller	Observation
Bac à sable surprise	Suites logiques

3.2. ÉCRAN DE JEU

Dans chaque jeu, différentes informations restent à l'écran pour t'informer :



Nombre de vies : indique le nombre de vies dont tu disposes
Question : indique la question posée ou le problème à résoudre
Score : indique les points que tu as gagnés
Icône joueur : indique les points ou la progression du joueur

3.3. DESCRIPTION DES JEUX

Échappée nocturne

Aide Buzz à s'échapper de la salle des Chenilles : sers-toi des cubes lettres pour fabriquer un escalier et trouve les paires de mots qui riment. Touche la partie droite de l'écran pour avancer et la partie gauche pour reculer. Touche Buzz pour sauter et éviter les obstacles sur ton chemin. Utilise le clavier pour entrer les lettres manquantes et compléter les mots… tu découvriras des rimes amusantes !





Objectif pédagogique : identification des lettres, rimes

- ✿ **Niveau facile :** il y a peu d'obstacles. Il faut retrouver les bonnes lettres.
- ✿ ✿ **Niveau difficile :** il y a plus d'obstacles. Il faut retrouver la lettre manquante pour créer une rime.

La salle des machines

Aide Woody à trouver la salle des machines pour qu'il puisse éteindre les caméras de sécurité. Trouve le bon chemin en suivant les étoiles qui brillent dans l'obscurité ! Touche la partie droite de l'écran pour avancer et la partie gauche pour reculer. Touche Woody pour sauter. Frotte la poussière pour faire apparaître les étoiles, puis touche la bonne réponse pour te rendre à la salle des machines. Attention, c'est un véritable dédale !





Objectif pédagogique : dénombrement, additions

- ✿ **Niveau facile :** il y a peu d'obstacles. Il faut compter le nombre d'étoiles.
- ✿ ✿ **Niveau difficile :** il y a plus d'obstacles. Il faut résoudre une addition.

Sur le tapis roulant

Les jouets se retrouvent bloqués sur un tapis roulant les menant droit vers le broyeur ! Aide Buzz à trouver des objets en métal pour qu'il sorte ses amis et lui-même de ce mauvais pas. Touche la partie droite de l'écran pour avancer et la partie gauche pour reculer. Touche Buzz pour sauter. Touche une boîte pour découvrir un objet en métal puis donne-lui un petit coup pour l'envoyer aux amis de Buzz. Fais vite, le temps est compté !





Objectif pédagogique : première lettre, orthographe

- **Niveau facile :** il y a peu d'obstacles. Il faut trouver la première lettre du mot.
- **Niveau difficile :** il y a plus d'obstacles. Il faut trouver la lettre manquante.

Le chantier des Aliens



Les Aliens utilisent des grues en jouet pour créer une tour. Aide-les à la construire ! Donne un petit coup sur le wagon pour l'ouvrir et découvrir le bloc qu'il contient. Touche ensuite le bloc de la bonne forme pour construire la tour ! Dans le niveau difficile, tu dois faire glisser le bloc sélectionné pour le positionner au bon endroit… Attention, la tour doit garder l'équilibre !

Objectif pédagogique : formes

- **Niveau facile :** les formes et les tours sont simples. Le joueur doit ramasser la bonne forme.
- **Niveau difficile :** les formes et les tours sont plus compliquées. Le joueur doit placer la forme au bon endroit après l'avoir ramassée.

Dessins à recoller

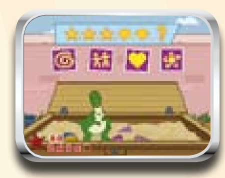


Oh non… Les enfants ont déchiré les dessins ! Aide Zig Zag à retrouver et recoller les parties manquantes des dessins. Touche Zig Zag et fais-le glisser le long de l'étagère, puis touche la moitié de dessin de ton choix pour compléter le dessin. Observe bien !

Objectif pédagogique : observation

- **Niveau facile :** 4 dessins doivent être recollés. Repérer les différences entre les dessins est plus facile.
- **Niveau difficile :** 6 dessins doivent être recollés. Repérer les différences entre les dessins est plus difficile.

Bac à sable surprise



Rex joue à un jeu dans le bac à sable, mais il a égaré les cartes ! Frotte le sable pour l'aider à retrouver les cartes manquantes, puis sélectionne celle qui complète la suite logique.

Objectif pédagogique : suites logiques

- **Niveau facile :** il faut retrouver 4 cartes manquantes.
- **Niveau difficile :** il faut retrouver 6 cartes manquantes.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit)
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy sur Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



© 2010 VTech
Imprimé en Chine
91-002461-111-000 ㊡